Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VARSION
<NES-P-MR>

Nintendo®
ENTERTAINMENT
SYSTEM

MACH RIDER™

ANLEITUNG

*Diese Spielpackung kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Steuerdecks verwendet werden.

© 1985 Nintendo®
Nintendo Co.,Ltd.

Printed in Japan FRG

Wir freuen uns, daß Sie sich für das Nintendo® Unterhaltungssystem Mach Rider™ entschieden haben.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG

Wir schreiben das Jahr 2112. Die Erde ist von den Mächten des Bösen erobert worden. Stell dich zum Kampf gegen die Besatzungsmacht, während du auf der Suche nach Überlebenden von Sektor zu Sektor braust. Du bist die letzte Hoffnung für die Erde. Du bist der MACH-Flitzer!

Bitte lies diese Anleitungen genau durch, damit du das neue Spiel gut in den Griff bekommst, und heb den Prospekt für spätere Fragen auf.

1. ZUR BEACHTUNG

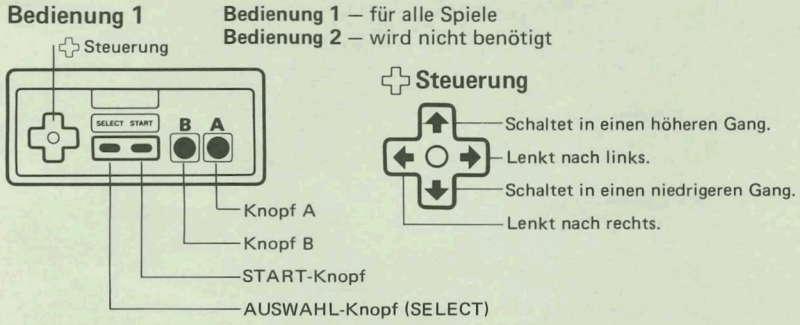
1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Man sollte es nicht an sehr heißen oder kalten Orten aufbewahren. Auf keinen Fall sollte man es anstoßen, fallenlassen oder auseinandernehmen.
2) Die Kontakte dürfen nicht berührt, naßgemacht oder verschmutzt werden, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

Hinweis: Zur Verbesserung des Spiels können technische oder allgemeine Veränderungen ohne Vorankündigung durchgeführt werden.

2. BEZEICHNUNG DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

Bedienung 1

Bedienung 1 — für alle Spiele
Bedienung 2 — wird nicht benötigt



Knopf A

Hier ist das Gas. Wenn du auf diesen Knopf drückst, beschleunigt dein Motorrad; wenn du ihn losläßt, wird es langsamer.

Knopf B

Mit diesem Knopf wird das Maschinengewehr abgefeuert.

AUSWAHL-Knopf (SELECT)

Ein Druck auf diesen Knopf während der Einleitungsszene ruft die Auswahlliste ab.
Ein zweiter Knopfdruck stellt das Helmsymbol neben die gewünschte Spielart:

KAMPFSTRECKE (FIGHTING COURSE)
AUSDAUERSTRECKE (ENDURANCE COURSE)
SOLOSTRECKE (SOLO COURSE)
DESIGN [s. "DESIGN (ENTWURF)-SPIELART"]

Sobald das Spiel einmal begonnen hat, kann man den AUSWAHL-Knopf nicht mehr benützen.

START-Knopf

Wenn du diesen Knopf drückst, beginnt das Spiel.

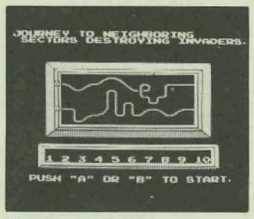
Pause:

Wenn du mitten in einem Spiel eine Pause machen möchtest, drückst du einfach auf den START-Knopf. Dann ertönt das Pausenzeichen, und das Spiel ist unterbrochen. Wenn du weiterspielen willst, drückst du noch einmal auf START. Das Spiel geht dann dort weiter, wo du unterbrochen hast.

- Die Anzeige "Höchste Punktzahl" wird gelöscht, wenn man den Rückstellknopf (RESET) auf dem Bedienteil drückt oder wenn man das Gerät abschaltet.
- Nur Bedienung 1 kann benützt werden.

3. SO WIRD GESPIELT

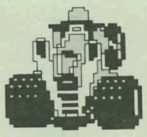
KAMPFSTRECKE (FIGHTING COURSE)



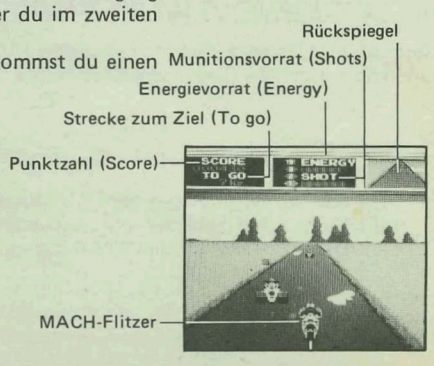
A·B Auswahlbild

- Sobald die gewünschte Strecke mit Knopf A oder B eingestellt ist, beginnt das Spiel.
- Den ersten Durchgang solltest du so schnell wie möglich hinter dich bringen, solange der Energievorrat reicht.
- Durch langsames Fahren oder Unfälle verlierst du Energie.
- Der Energievorrat nach dem ersten Durchgang entscheidet, wie viele MACH-Flitzer du im zweiten Durchgang bekommst.
- Nach jedem dritten Durchgang bekommst du einen neuen MACH-Flitzer.

MACH-FLITZER



GEGNER



AUSDAUERSTRECKE (ENDURANCE COURSE)

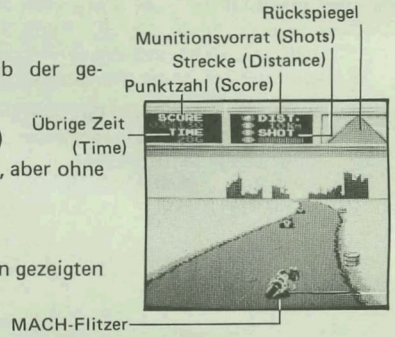
Versuch die gezeigte Strecke innerhalb der gegebenen Zeit hinter dich zu bringen.

SOLOSTRECKE (SOLO COURSE)

Genau wie in der AUSDAUERSTRECKE, aber ohne Gegner.

SCHIKANEN

Während der Fahrt triffst du auf die unten gezeigten Hindernisse.



Bringen den MACH-Flitzer zum Schleudern	Wasserlache	Öllache	Reifenstecher
Vernichten den MACH-Flitzer	Felsbrocken	Ölfaß	Kugelbombe

* Ölfaß und Kugelbombe können mit dem Maschinengewehr beseitigt werden.

Es gibt sechs verschiedene Arten von Gegnern, deren Stärke du an ihrer Farbe erkennen kannst: ein rosa Gegner kann mit einem einzigen Schuß ausgeschaltet werden, ein schwarzer mit sechs.

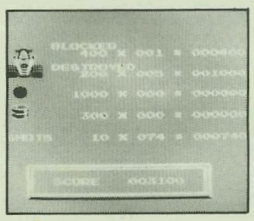
Rosa	Grün	Rot	Blau	Lila	Schwarz

Schwach — Stark

- Solltest du durch eine Wasser- oder Öllache oder durch einen zerstochenen Reifen ins Schleudern kommen, kannst du dein Motorrad durch Gegensteuern aufrecht halten. (Drück die Steuerung in die entgegengesetzte Richtung.)
- Bei Glatteis (weiße Fahrbahn) hilft auch kein Gegensteuern mehr.
- Insgesamt können mit Knopf B 80 Schüsse aus dem Maschinengewehr abgefeuert werden. (Einmal Abdrücken löst 2 Schüsse, d.h. du kannst 40mal abdrücken.)
- Wenn es dir gelingt, einen Gegner in ein Hindernis zu manövrieren ("BLOCKIERT") und dadurch zu zerstören, wird der Munitionsvorrat aufgefüllt (aber nicht mehr als 254 Kugeln).
- Ein Zusammenstoß mit einem Gegner geht für den MACH-Flitzer tödlich aus.

FAHRTECHNIK

- An diesem Motorrad gibt es keine Bremse, also mußt du durch geschicktes Hinunterschalten mit dem Motor bremsen.
- Schnelles Hochschalten erfordert einige Übung, bis man den genauen Zeitpunkt für die 4 Gänge kennt (für jeden Schaltvorgang einmal die Steuerung bedienen und gleichzeitig Knopf A niedergedrückt halten). Dann kannst du ganz schnell eine hohe Geschwindigkeit erreichen.
- Sobald dein Motorrad zum Stehen kommt, kannst du im 4. Gang nicht gut beschleunigen. Zurückschalten und wieder beschleunigen.
- Auf dem Bankett verringert sich die Geschwindigkeit.
- Ein Zusammenstoß mit einem der Ölfässer auf dem Bankett bei hoher Geschwindigkeit hat einen Unfall zur Folge.
- Nach einem Unfall startet der neue MACH-Flitzer automatisch im 1. Gang.



PUNKTWERTUNG

- Nach jeder Runde werden die Punkte gezählt.

GEGNER

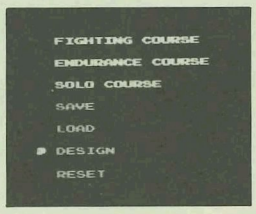
	Rosa	Grün	Rot	Blau	Lila	Schwarz
BLOCKIERT	400	1000	2000	4000	9000	20000
ZERSTÖRT	200	500	1000	2000	3000	5000

Kugelbombe . . . . . 1000 Punkte
Schüsse . . . . . 10 Punkte
Ölfaß auf der Fahrbahn . . 300 Punkte

4. DESIGN(ENTWURF)-SPIELART

Entwirf eine Strecke nach deinen eigenen Vorstellungen in der DESIGN-Spielart und bau zusätzliche Biegungen, Kurven und Geraden ein, wie es dir paßt.

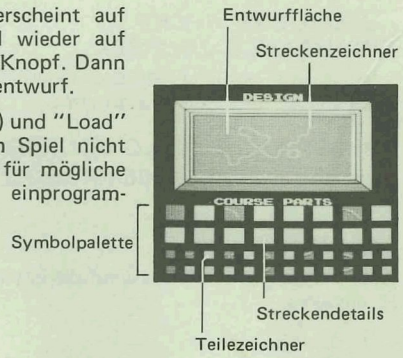
1. Ruf die Auswahlliste mit dem Rückstellknopf (RESET) ab.
2. Stell das ◐ Symbol mit dem AUSWAHL-Knopf (SELECT) oder mit der ✚ Steuerung neben DESIGN und drück auf den START-Knopf.



MACH-FLITZER
DESIGN-SPIELART

3. Die Auswahlliste zum Entwerfen erscheint auf dem Schirm. Stell das ◐ Symbol wieder auf DESIGN und drück auf den START-Knopf. Dann erscheint die Fläche für den Streckenentwurf.

Hinweis: Die Punkte "Save" (Speichern) und "Load" (Eingabe) können bei diesem Spiel nicht gewählt werden. Sie wurden für mögliche spätere Weiterentwicklung einprogrammiert.



SO KANNST DU DEINE EIGENE STRECKE ENTWERFEN UND SPIELEN

1. Du kannst unter 37 verschiedenen Streckendetails wählen.
2. Die Teile werden in die gewünschte Position gebracht, indem man den Streckenzeichner □ mit der ✚ Steuerung bewegt.
3. Durch Druck auf Knopf B und Bedienen der ✚ Steuerung wird der Teilezeichner □ in der Symbolpalette bewegt; so kannst du die gewünschten Streckendetails aussuchen.

4. Wenn du auf Knopf A drückst, wird das gewünschte Teil (3.) in die gewünschte Position (2.) eingesetzt.
5. Wenn dir die Position eines Teils nicht gefällt, stellst du den normalen Läufer darauf und drückst Knopf A. Dann verschwindet das Teil.
6. Mit dem AUSWAHL-Knopf (SELECT) kannst du auf DESIGN-Spielart zurückschalten. Such dir eine Strecke aus und beginn das Spiel mit dem START-Knopf.
7. Zum Löschen einer gesamten Strecke drückst du gleichzeitig auf A, B und START.
8. Nachdem dein Entwurf vollendet ist, drück auf den Rückstellknopf (RESET).
9. Um aus der DESIGN (ENTWURF)-Spielart zur Spielauswahlliste zurückzuschalten, stellst du das ◐ Symbol mit dem RESET-Knopf ein und drückst dann den START-Knopf.

ZUR BEACHTUNG

1. Die Strecke muß immer am linken Rand der Entwurffläche beginnen und am rechten Rand enden, sonst kann das Spiel nicht begonnen werden. Eine Strecke, die am oberen oder unteren Rand endet, ist unvollständig.
2. Manchmal meint man, die Strecke auf der Entwurffläche sei komplett, aber man kann trotzdem nicht mit dem SELECT-Knopf auf die DESIGN-Auswahlliste umschalten. In einem solchen Fall zeigt dann der Zeichner □ an, welches Detail geändert werden muß.
3. Unbrauchbare Streckenteile werden mit dem ■ Symbol gelöscht.